

Lesson 15:
New Beginnings

Μάθημα 15 Επισκόπηση: Το Μάθημα 15 εισάγει την έννοια του προγραμματισμού γεγονότων υπό όρους στο ScratchJr.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Δομές ελέγχου

Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Λογοτεχνικές συσκευές

I. Δραστηριότητες εγρήγορσης: 4 γωνίες

- Ένα άτομο επιλέγεται ως "Αυτό" και στέκεται στη μέση του δωματίου με κλειστά μάτια. Οι υπόλοιποι μαθητές πηγαίνουν όλοι στις τέσσερις γωνίες του δωματίου. Το άτομο που είναι "αυτό" δείχνει μια τυχαία γωνία και όλοι όσοι βρίσκονται σε αυτή βγαίνουν έξω.

II. Έναρξη κύκλου τεχνολογίας: Τι είναι η συνθήκη;

- Πότε θα μπορούσατε να πείτε το αγαπημένο σας χρώμα; Μόνο όταν κάποιος σας καλούσε! Αυτό ισχύει για πολλά από τα πράγματα (π.χ., μερικές φορές στην τάξη μπορείτε να μιλήσετε μόνο αν σας καλέσει ο δάσκαλος). Αυτά ονομάζονται συνθήκες (conditionals).
- Οι συνθήκες είναι όταν ένα γεγονός πρέπει να συμβεί πριν συμβεί το επόμενο γεγονός.

III. Ώρα ScratchJr: Ελεύθερο παιχνίδι

- Επίδειξη των πλακιδίων Έναρξη με το άγγιγμα, Έναρξη με τη Σύγκρουση και Τερματισμός στο ScratchJr.
- Τα παιδιά έχουν ελεύθερο χρόνο παιχνιδιού για να εξερευνήσουν τα πλακίδια Έναρξη με το άγγιγμα, Έναρξη με τη Σύγκρουση και Τερματισμός στο ScratchJr.

IV. Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας: Διαμοιρασμός έργων

- Τα παιδιά μοιράζονται πώς χρησιμοποίησαν το Έναρξη με τη Σύγκρουση κατά τη διάρκεια της ελεύθερης εξερεύνησης.

Λεξιλόγιο:
Συνθήκη

Πλακίδια ScratchJr:
Έναρξη με το άγγιγμα
Έναρξη με τη
Σύγκρουση

